Oi.

Parabéns por ter chegado aqui, foi só abrir um link, mas de qualquer forma, esse aqui é o começo. Vou seguir.
A partir daqui até o fim, eu vou falar sobre ideias.
De forma meio solta, talvez, de forma mais organizada, mas isso tudo vai ser involuntário. O objetivo é comunicar elas e falar sobre o que eu acho e todos os temas.

Dito isso, vou falar sobre algo que já vem me atormentando; não exatamente atormentando, já que é uma parte minha.
Uma sensação geral que eu sinto é uma constante desrealização; muitas coisas acontecem no nosso dia, isso é um fato. Muitas obrigações, muitos tédios, muitos prazeres e muitos desprazeres.
Uma forma de eu cooperar com isso, é emular a minha própria infância, ou pensar em coisas relacionadas a ela, isso É um conceito já abordado, mas não é esse o ponto.
—> Eu sinto que isso filosoficamente, é o que me faz avançar pelos dias. Porém, ela é tão por vezes (fixa), que quando eu não sou capaz de senti-lá, eu sinto uma sensação de vazio. É como viver constantemente esperando por um cenário que nunca chega, isso me faz retornar a pontos da minha vida só pra sentir essa mesma coisa, revisitando essas memórias, e-mail, abandonwares, fundos, músicas.
Eu tenho um raio muito grande pra alcançar diferentes e indeterminados tipo de ambientes, no caso (visualizar.), mas na maioria eu só tô, sinceramente, tentando pingar alguma gota de alguma coisa no meu cérebro e ver se isso roda.
Eu sinto que eu vou ser mais feliz se eu simplesmente de alguma forma só me conectar com um ambiente; com uma experiência física que eu nunca tive antes. Não são nem coisas concretas, são símbolos. Na maioria das vezes, símbolos. A importância de cada coisa varia, talvez isso seja pelo fato de que eu priorizo uma das coisas A MAIS que as outras, claro.
Eu tive o prazer de ter uma vaga época, não muito anos atrás, onde eu sentia que o mundo era menos uma sensação difusa impossível de nomear e mais uma estrutura fixa, igual a o que eu já disse antes. Era menos sobre os conceitos e mais sobre verdadeiramente o que cara parte dela significava pra mim em sua essência, não atoa eu fiz uma dos meus maiores avanços e projetos, mas era um mundo inteiro distante e meio inalcançável daqui. Foi uma sensação que morreu de forma bem curta, infelizmente.
Talvez eu tenha perdido uma parte minha, talvez eu só tenha descobrido verdadeiramente uma outra parte minha, mas é difícil de saber, é como se minha realidade fosse um gradiente de 500 paletas de cores, é imperceptível de um gradiente 1 pra 3, mas é extremamente perceptível mudanças abruptas. Acho que é dessa exata forma que eu acabei em muitas situações inesperadas, onde o mundo mais me surpreendeu. Eu não me importo com surpresas, eu só odeio quando elas são vazias, uma das coisas que mais são comuns nessa atual época. Também percebo o como a surpresa gradual é bem melhor, o quão..
Incrível é saber exatamente que todos os seus passos passados te guiaram exatamente para esse novo norte, embora se surpreender de forma mais direta e perceber que está imediatamente errado seja bom, mas, seu gosto é bem mais abrupto, e sua qualidade é mais direta.

Incrivelmente, eu tenho uma separação bem definida sobre o que eu considero abrupto e gradual em minha vida, me ajuda em projetos e desenvolvimento de ideias. Me ajuda até em passar o tempo, como é esse o caso.
A diferença de duas mudanças graduais, e de duas mudanças abruptas que seguem no ritmo contrário, opostas igualmente a outra de forma exata. Marrom e roxo escuro. É a forma mais perto que posso descrever isso, pelo sépia, e pela cor do céu. Céu noturno, bem profundo com as estrelas. As vezes invisíveis, torna-o mais bonito, sem brincadeira.
Eu sinto que eu sou naturalmente melhor em me comunicar profundamente não quando eu tento pensar em símbolos específicos nem em cenários muito físicos, mas sim quando eu tô no meio deles, é difícil de explicar, mas é uma mistura abstrata de significado, importância, e presente, eu sinto isso.
Fechei o tópico;
Honestamente, como eu não tenho muito a falar, eu vou contar até 100, não ligo.
1, 2, 3, 4, 5 , 6, 7 , 8, 9, 10, 11, 12 , 13, 14 , 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 , 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32
Parei, parei
Eu sou uma pessoa naturalmente que cria um hiperfoco em quaisquer tarefa mínima que eu crio pra minha própria pessoa, acho que é por isso que eu naturalmente tendo a ir pra jogos com mistério e suspense. (Sim, totalmente aleatório, DO NADA.), beleza. Eu sinto que há uma necessidade de completar meus objetivos, é também uma das partes que me empurram e me motivam a sair da cama.
Ainda não terminei, então, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50
Esses números entre 30 e 40 também são interessantes, parecem ser o meio de algo, o meio é a parte mais subestimada na minha opinião, embora seja ele que dê sentido pra coisa toda.
51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70,
71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80
E a segunda parte também não muito mencionada é a parte logo próxima do fim, mas depende, na maioria das vezes ela é terrível, mas com algumas excessões é ela que mais trabalha o encerramento da coisa toda.
81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100
Certo, TERMINEI ESSA PARTE. .U.
já disse absolutamente o que está na minha alma (não.)
Agora, como o "diário estruturado" é meu e eu posso **FAZER O QUE EU QUISER**, vou demonstrar o que eu faço no meu dia a dia para conviver com toda essa solidão que está bem dentro da minha alma.
Eu faço pequenas histórias, as vezes sem sentido. Pra criar um mundo, eu só tiro da minha cabeça o que eu quero transmitir com um percentual de 60%✓ de clareza em até 3 minutos úteis.
Eu geralmente sou variado com o que eu quero transmitir ou mostrar, mas gosto de implementar intensidade, tranquilidade, e principalmente formar estabilidade
Ela VARIA BASTANTE dependendo do que eu tô escrevendo, mas o seu equilíbrio é o que faz a coisa ser importante e principalmente prazerosa.
Eu sempre gosto de mostrar as leis internas que regem o mundo, e desafialas de múltiplas formas. Vou dar um exemplo,
Só esperar eu pensar, primeiro, óbvio.
Primeiramente, como exemplo genérico, vou analisar mais a "pseudo matemática da coisa toda.

Minha mente funciona assim:
Eu primeiro penso em sólidos, formas geométricas sólidas;
Eu botaria elas como quadrados, cubos. — Tudo com formas mais "duras", elas são as regras do universo.
Depois disso, tem as formas leves, eu botaria como "círculos, elipses e espirais."
Essas são as curvas, o que dá uma causa a o mundo
Exemplo prático aqui:
"Mundo cujo regra central é fazer piada.", tá, meio jogada mas beleza né.
Eu procuraria contrapontos pra essa ideia, tipo
"Por quê?"
Geralmente eu crio algo mais frio e meio melancólico a partir dessas ideias; referente a o tipo de coisa que eu consumo.
Do jeito das outras coisas que eu fiz, eu normalmente colocaria como;
"Porque se não alguma consequência afeta alguém ou algo assim. Indireta ou direta"
Isso já é uma regra fixa, um quadrado, com uma "curva" dentro dele, faz sentido pra mim.
MASS, como ultimamente eu não me sentindo em ficar colocando sombra em tudo, da pra trocar noite por dia.
Incrivelmente, daria pra fazer a mesma coisa; ainda daria pra usar o "Porque se não alguma consequência afeta alguém ou algo assim. Indireta ou direta"
Claro, ele não seria vazio, triste, não seria uma representação específica da realidade, seria outra coisa inteiramente.
Talvez trocar consequências por motivos nobres.
Depende, o que você coloca as vezes pode ficar um LIXO e o que você não coloca as vezes pode ter sido justamente a opção que faltava.
—
Como (eu espero) que todo mundo que esteja lendo isso saiba que personagens fixos não são necessários pra uma história, depende do que você tá fazendo, nesse contexto eu ESTOU considerando que são.
Eu diria que eles são pequenos mundos internos dentro do mesmo universo, eles são uma cópia exata da mesma estrutura, mas dessa vez, eles agem como vetores e receptores. O que isso quer dizer?
Eu percebi que cada um deles tem uma razão estrutural pra tar na tela, cada diálogo, cada exposição, são diferentes realidades, diferentes perspectivas ocupando um mesmo campo com regras, que pode variar ou não.
Podem ocasionar e forçar eventos conforme querem; desde que esteja plausível para suas condições dentro do próprio universo.
Você pode ser criativo, mas não pode exagerar;
Você pode ser preciso, mas também não pode minimizar.
—
Continuemos.
Uma ideia de mundo é que todas as coisas mantém sua forma pra sempre, casas, construções, prédios.. pontes.. mato.. feze
Pronto, adicionamos uma regra. (Não espere didática perfeita, isso não é um livro pra ajudar roteiristas.), agora é hora de fazer um contraponto a essa regra.
"Por quê?"
Como antes perguntado.

Com isso, me veio uma ideia interessante, elas talvez NÃO mantenham totalmente sua forma, elas continuam e crescem, mas tudo é de certa forma, a mesma coisa que foi no início.
Isso é uma regra geral e universal que perpetuaria toda a narrativa.
Com isso, já criamos uma causa/regra pra todos os eventos que vão vir desse universo, o que importaria é se ele viria em primeira pessoa, em terceira pessoa,
Ou até no raro e incomum, segunda pessoa.
Pessoalmente, falando de mim (que inovador!), eu não vejo muitas coisas sendo narradas em segunda pessoa, tipo, nada. É porque é um caso extremamente específico, também
Isso implicaria um protagonista pra história, normal.
Ou daria pra fazer em outras formas e pontos, depende do conceito, mas tanto FAZ. Isso aí é expressão interna.
A coisa importante que eu queria chegar com todo esse ponto é a minha criação desse tipo de pequenos sistemas. Geralmente sistemas até mecanismos em histórias.
Ainda não foi mencionado nada disso na "prática",
motivo: Eu não gosto de fazer algo simplesmente por pressão em fazer que envolva uma necessidade de expressão
—
Então invés disso eu vou ir pra um outro lado que te permita observar também (!) e ver na prática.
Uma forma mais mecânica, mas que eu ainda sinto gosto é;
Uma pedra, e um telefone.
Só vai, honestamente,
Tipo, você liga pra pedra. Seu objetivo é ligar pra uma pedra.
É a única coisa que você pode fazer. Como ela é um SÓLIDO, eu vou fazer uma piada e ditar que ela te envia uma informação fixa.
Por ser uma pedra, ela não absorve bem o que você tá falando pra ela no telefone, então ela te diz o completo contrário, já que é o nível máximo de 'ruido' que nós poderíamos chegar segundo a minha lógica.
Um sistema bem simples, é uma das minhas formas de exploração, CLARO.
Agora temos uma porta. Ela é o exato oposto da pedra, mas digamos assim;
— > Invés de ela receber e dar uma informação (pedra); Ela recebe a informação (a o contrário) e te dá algo. (Uma porta.)
Essa informação é uma chave.

Acabei de dar uma implicação prática do sistema e você provavelmente não percebeu.
Ou percebeu, sei lá.

```
def inverter(texto):
    return texto[::-1]

def montar_chave():
    partes = ["ch", "a", "ve"]
    return "".join(partes)

print("É necessário uma chave.")

entrada = input(">> ").strip().lower()
```

```
if entrada == inverter(montar_chave()):
    print("Informação recebida: 1n0v@d0r")

    entrada2 = input(">> ").strip().lower()

    resposta_certa = inverter("r0d@v0n1")

    if entrada2 == resposta_certa:
        print("Anexo liberado:")

print("https://docs.google.com/document/d/129gyzjr8wFOiUjxdevqSOX_FDqIw5Ka_wMW8d
umyrL0/edit?usp=drivesdk")
    else:
        print("Não está correto.")
else:
    print("Não é a chave.")
```

—

Continue daqui :trol: